

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA  
PENUNJANG KAMPANYE PENTINGNYA BERMAIN DI  
LUAR**



**PERANCANGAN**

**Oleh:  
FRIZA DIANAH RIYANTI FADIL  
NIM 1510156124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA  
PENUNJANG KAMPANYE PENTINGNYA BERMAIN DI  
LUAR**



**PERANCANGAN**

**FRIZA DIANAH RIYANTI FADIL  
NIM 1510156124**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2021

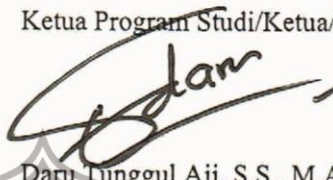


Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENUNJANG KAMPANYE PENTINGNYA BERMAIN DI LUAR** diajukan oleh Friza Dianah Riyanti Fadil, NIM 1510156124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 07 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.,

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



## ABSTRAK

Masa kanak-kanak tidak luput dari yang namanya bermain. Dulu, sering dijumpai anak-anak bermain di luar rumah pada sore hari. Semakin berkembangannya teknologi yang mudah dijangkau, pola bermain anak menjadi berubah. Anak-anak yang dulu senang bermain di luar rumah bersama teman sekarang, banyak yang lebih memilih bermain *gadget* dirumah. Kurangnya kontrol dan pengawasan dari orang tua saat anak menggunakan fasilitas *gadget* menimbulkan akibat yang buruk. Anak-anak menjadi kecanduan bermain *gadget*. Kecanduan *gadget* pada anak menjadi permasalahan yang banyak terjadi. Terlihat dari munculnya kasus-kasus akibat anak kecanduan *gadget* di berbagai daerah salah satunya di Yogyakarta. Untuk itu perlu dibuat sebuah kampanye untuk mengatasi permasalahan kecanduan *gadget* pada anak. Dalam kampanye ini tentu diperlukan sebuah media penunjang yang dekat dengan target audien primer (usia 6-12 tahun) yang menyukai bermain *gadget* agar media penunjang dapat mampu menarik perhatian target audien primer.

Perancangan yang dibuat ini tentang film animasi yang mencoba untuk menceritakan pentingnya bermain di luar bagi anak-anak dan sebagai sebuah media penunjang kampanye dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Permasalahan pada perancangan ini mencoba membuat sebuah media untuk menyadarkan target audien primer akan bahaya *gadget* agar mereka tidak kecanduan *gadget*. Perancangan ini menggunakan film animasi 2D karena media ini dekat dan mudah dijangkau target audien. Lalu, Perancangan ini juga memakai kedekatan pertemanan sebagai konsep narasi film dan memakai gaya gambar kartun.

Diharapkan perancangan ini dapat memberikan manfaat berupa masyarakat jadi lebih mengetahui pentingnya aktivitas luar ruangan untuk anak-anak. Sehingga masyarakat tergerak untuk mengubah pola hidup anak-anak menjadi lebih baik.

Kata kunci: Bermain, Gadget. Animasi.

## **ABSTRACT**

*Childhood and playing are inextricably linked. In the past, children often found themselves playing outside in the afternoon. However, the more advanced and easier technology to access, the children's playing pattern changes significantly. Children who used to loved playing outside along with their friends now prefer spending times with gadgets at home. The lack of control and supervision of a parent when children use gadgets facilities results in disastrous results. Kids get hooked on gadgets. The addiction to gadgets of children is a recurring problem. It shows that cases of children being addicted to gadgets have been generated in various areas, as well as in yogyakarta. For this reason, it is necessary to create a campaign to address the children's gadgets addiction. In this campaign, of course, a supporting media is needed that is close to the primary target audience (aged 6-12 years) who likes playing gadgets so that the supporting media can attract the attention of the primary target audience.*

*This design is about 2D animation movie which tries to speak the importance of playing outside and as a campaign-support medium on solving children's problems with gadgets addiction. This design offers a medium to raise awareness of the primary target audience as to the danger that gadgets bring. This design applies 2D animation movie because of its proximity and easiness to reaching the target audience. This design uses friends' closeness method in developing the movie concept and the drawing style it uses is cartoon drawing style.*

*It is hoped that this design may benefit the community so as to learn more about the importance of outdoor activities for children. So that people are moved to change the lifestyle of children for the better.*

*Keyword: Playing, Gadgets, Animation*

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan bagian terpenting bagi kehidupan masa anak-anak. Dulu sering dijumpai suara canda dan tawa anak-anak di lingkungan sekitar rumah. Bermain di luar rumah dapat menjadi ajang untuk mengenal lingkungan sekitar. Anak-anak dapat belajar melatih kreatifitas dengan menggunakan benda yang ada di alam untuk digunakan sebagai bahan bermain, melakukan aktifitas fisik yang baik untuk perkembangan tulang seperti berlari dan meloncat, mengembangkan keterampilan sosial dengan teman yang sebaya maupun berbeda umur, saling membantu memecahkan masalah yang terjadi sehingga dapat melatih mandiri (<https://hellosehat.com>). Namun, sekarang disekitar kita semakin sedikit anak-anak yang bermain di luar rumah berbanding terbalik dengan kondisi di masa lalu. Anak-anak cenderung lebih memilih bermain di dalam rumah dengan *gadget* seperti *game* online dibanding bermain di luar rumah dengan teman sebaya. Banyak dari mereka cenderung mulai mengenal *gadget* sebelum umur 12 tahun.

Kondisi ini juga dipengaruhi oleh tindakan orang tua. Para orang tua melarang anaknya bermain di luar rumah karena takut akan bahaya yang mengintai anak seperti tindakan kejahatan, anak akan terserang penyakit karena bermain di luar tak lepas dari kotor. Orang tua akhirnya lebih memilih memberikan anak-anak *gadget* untuk bermain sehingga anak mereka tetap dirumah dengan pengawasan ketat dan mereka merasa lebih aman (<https://lifestyle.okezone.com>). Penggunaan *gadget* seperti video *game* memang memiliki kelebihan untuk anak-anak seperti anak dapat belajar banyak hal seperti memperbanyak kosa kata baru, memperluas pengetahuan umum dan menjadi sarana anak untuk menjelajahi dunia luar seperti luar angkasa, luar negeri, dan alam terbuka tanpa mengeluarkan banyak uang dan tenaga cukup mengaksesnya lewat *gadget* ([www.duniabelajaranak.id](http://www.duniabelajaranak.id)). Tetapi jika bermain *gadget* secara berlebihan juga menimbulkan dampak yang tidak baik untuk anak seperti: anak-anak yang seharusnya aktif bergerak untuk masa pertumbuhannya menjadi kurang bergerak sehingga pertumbuhan fisik anak terhambat, anak yang seharusnya mulai belajar bersosialisasi bersama teman



sebayanya menjadi individualistis dan hanya fokus pada *gadgetnya* sehingga keterampilan sosial anak menurun menyebabkan kurangnya kepedulian kepada orang lain, anak yang seharusnya ceria menjadi sering emosional, anak yang harusnya mempunyai jam tidur malam tetap menjadi terganggu karena terlalu asik bermain *gadget* sehingga anak menjadi tidak sehat dan lainnya.

Selain itu akibat dari kecanduan gadget pada anak juga menyebabkan beberapa kasus terjadi di berbagai wilayah Indonesia seperti yang terjadi di Banyumas pada tahun 2018 terdapat 10 anak didiagnosa mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *game* online ([www.merdeka.com](http://www.merdeka.com)). Lalu di Mojokerto, Jawa timur pada tahun 2018 seorang siswa SMP didiagnosa menderita hipertensi primer akibat sering bermain *game* (<https://lifestyle.kompas.com>) dan di Yogyakarta sendiri pada 16 Agustus 2018 seorang balita divonis mengidap kanker darah stadium 4 akibat kecanduan gadget ([www.tribunnews.com](http://www.tribunnews.com)). Orang tua seharusnya tidak perlu takut anaknya bermain di luar rumah. Orang tua dapat meluangkan sedikit waktu untuk dapat mengawasi dan mengarahkan anak-anak untuk bermain permainan sesuai dengan umur mereka seperti mengajarkan memainkan permainan-permainan tradisional yang sudah ada sesuai umur anak. Sehingga, anak-anak tidak terkurung di dalam rumah terus. Paling tidak anak-anak memiliki waktu bermain di luar rumah selain terus berada di dalam rumah.

Melihat permasalahan ini masyarakat khususnya di Yogyakarta juga melakukan usaha-usaha untuk mencegah anak kecanduan *gadget*. Pada tahun 2018 di Kampung Leles RW 018, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta terdapat peraturan yang disepakati bersama warga tentang penggunaan *gadget* untuk anak sebelum 18 tahun sehingga, anak-anak memiliki waktu bermain tanpa menggunakan *gadget*. Selain itu dibentuk juga Satgas Perlindungan Perempuan dan Anak untuk mengedukasi, pendampingan dan memastikan peraturan berjalan melalui sosialisasi dari pintu ke pintu rumah warga (<https://regional.kompas.com>). Pada tahun yang sama di Taman Siswa Yogyakarta digelar Festival Dolanan Anak oleh Pemkot Yogyakarta melalui Dinas Kebudayaan (<https://warta.jogjakota.go.id>). Pada 2019 Pemerintah Kota Jogja membuat sebuah gerakan puasa gawai 3 jam sehari yang dilakukan



setiap pukul 18.00 – 21.00 WIB (<https://nasional.republika.co.id>). Usaha yang dilakukan masyarakat sudah banyak namun, usaha ini kurang memberikan efek kepada masyarakat karena terbatasnya ruang lingkup yang dicapai hanya beberapa tempat yang menerima dampaknya.

Untuk mendukung usaha yang telah dilakukan masyarakat dan membantu mengurangi permasalahan ini Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Yogyakarta perlu membuat sebuah kampanye yang berisi tentang pentingnya bermain di luar bagi anak. Sebagai bentuk dari kampanye dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. KPAI dapat memakai media luar ruangan dan dalam ruangan seperti baliho, banner, poster dan sebagainya untuk media kampanye namun, media yang digunakan tersebut masih belum cukup untuk menarik perhatian target audien. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media penunjang lain yang sesuai dan dekat dengan target audien yang senang bermain *gadget*. Media yang cocok untuk digunakan sebagai media penunjang kampanye ini adalah film animasi 2D. Film animasi 2D merupakan sebuah media visual komunikasi yang terdapat unsur cerita, gambar dan suara di dalamnya yang dapat digunakan menyampaikan sebuah pesan menjadi lebih menarik untuk sebuah kampanye. Film animasi 2D juga merupakan media yang memanfaatkan perkembangan teknologi serta sangat fleksibel karena dapat ditonton siapa saja melalui *gadget* seperti HP, laptop, komputer dan lainnya. Sehingga penyebaran media ini dapat begitu luas dan mudah.

Diharapkan dengan menggunakan film animasi 2D sebagai media penunjang kampanye masyarakat dapat mengerti pentingnya bermain di luar bagi anak sehingga orang tua dapat mengubah pola asuh pada anak dan anak-anak dapat mengubah pola hidupnya menjadi lebih baik. Orang tua terdorong dapat mulai membatasi penggunaan *gadget* pada anaknya dan membiarkan mereka bermain di luar rumah bersama teman serta ikut langsung mengawasi. Anak-anak akan mendapat hak bermainnya kembali hingga tumbuh kembangnya tidak terganggu.

## **2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang film pendek animasi 2D sebagai media penunjang kampanye tentang pentingnya bermain di luar bagi anak-anak?

## **3. Tujuan Perancangan**

Merancang sebuah film pendek animasi 2D yang dapat memberikan pesan tentang pentingnya bermain di luar bagi anak-anak sebagai bentuk media penunjang kampanye dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak.

## **4. Batasan Masalah**

Bahwa perancangan ini sebagai media penunjang kampanye yang dikhususkan pada media film animasi. Perancangan ini dibatasi pada permasalahan pentingnya bermain di luar dan memberi gambaran bahayanya *gadget* untuk tumbuh kembang anak. Jangkauan perancangan ini pada wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Target audien primer adalah anak-anak usia 6-12 tahun dan target audien sekundernya orang tua umur 29-40 tahun ekonomi menengah atas. Media perancangan berupa film pendek animasi 2D.

## **5. Metode Perancangan**

Metode pengumpulan data kualitatif

### **a. Data Primer**

#### **1) Wawancara**

Melakukan wawancara dengan yayasan pengamat anak di Yogyakarta untuk mengetahui karakter anak-anak yang ada di Yogyakarta serta, bagaimana cara bermain anak jaman sekarang yang bersingungan dengan *gadget* dan peran orang tua. Lalu, juga melakukan wawancara kepada psikolog anak dan remaja terkait topik yang dibahas.

### **b. Data Sekunder**

#### **1) Literatur**

Data berasal dari buku referensi, jurnal, internet dan lainnya tentang teori pentingnya bermain di luar, perkembangan anak, *gadget* dan film animasi 2D.

### c. Data Visual

Berupa foto dan gambar yang relevan dengan topik perancangan yang akan dibuat. Melalui data di internet sebagai bahan referensi dalam pembuatan karakter, properti, hingga desain lingkungan.

## B. Analisis dan Metode Perancangan

### 1. Teori

#### a. Pentingnya bermain diluar

Bermain merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan anak juga merupakan sebuah fenomena yang paling luas dalam kehidupan anak. Selain terdapat unsur kesenangan di dalamnya tetapi bermain bukan hanya sebuah kesenangan semata. Bermain menjadi sebuah cara bagi anak-anak untuk meniru dan menguasai berbagai perilaku yang orang dewasa lakukan sehingga, mereka dapat mencapai kematangan perkembangan sosial dan mental. Setiap manusia pasti pernah mengalami kegiatan bermain karena bermain adalah sebuah tahap awal dari proses belajar untuk anak-anak. (Mulyadi, 2004) dalam (Kurnati, 2017: 6)

Bermain dapat dibagi menjadi dua yaitu bermain pasif dan bermain aktif. Diusia anak 12 tahun ke bawah seharusnya lebih sering untuk bermain aktif dan berinteraksi sosial. Namun di tengah perkembangan teknologi anak-anak yang sudah hidup berdampingan dengan teknologi memiliki kecenderungan lebih senang bermain dengan *gadget* dibanding bermain di luar bersama teman.

Hidup berdampingan dengan teknologi memang tidak ada salahnya selama masyarakat dapat memanfaatkan peluang perkembangan teknologi sebagaimana mestinya namun, hal ini masih belum terjadi menurut hasil wawancara bersama Hariadi Adhana (Bagian Data Base Yayasan SAMIN Yogyakarta) menjelaskan teknologi sebenarnya membantu masyarakat untuk lebih mudah dalam hidupnya. Masyarakat dapat memanfaatkan berbagai peluang dan manfaat yang tercipta dengan adanya teknologi. Namun di jaman 4.0 ini dari pemantauan yang telah dilakukan. Pada era sekarang pemanfaatan teknologi tidak diimbangi oleh pemahaman dari

anak terutama keluarga untuk memanfaatkan teknologi sebagaimana mestinya. Seharusnya jika dapat mengakses informasi seharusnya dengan lebih positif dari pada membuang-buang waktu sehingga anak lebih menghabiskan waktunya bersama *gadget*nya.

Perubahan situasi yang terjadi pada anak dulu dan sekarang sangat berubah dilihat dari permainannya. Menurut hasil wawancara dengan Wiwin (Bagian Lapangan Yayasan SAMIN). Anak jaman dulu cenderung suka bermain secara berkelompok, ramai dan bermain dengan permainan tradisional. Situasi dulu sebelum tahun 2000an dimana teknologi belum masuk seperti sekarang. Anak-anak lebih sering berkumpul namun, semua itu berubah ketika masuknya era digital setelah tahun 2000an. Ketika diperkenalkan laptop dan alat komunikasi lainnya ternyata sangat berpengaruh pada pola hidup anak terutama pola permainan anak-anak. Hari ini anak-anak lebih banyak individualistis. Mereka berkumpul tetapi tidak bersama dalam artian secara fisik berkumpul bersama-sama tetapi ketika berkumpul mereka menjadi individualistis sibuk dengan *gadget* yang dipegangnya masing-masing. Jika anak-anak dulu suka menghabiskan waktu bermain di luar ruangan dengan teman-temannya anak-anak sekarang cenderung menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *gadget* di dalam kamarnya.

Wiwin (Bagian Lapangan Yayasan SAMIN) juga menjelaskan penyebabnya orang tua yang telah memberi anak fasilitas mengakses *gadget* untuk membuat anaknya tidak rewel namun mereka tidak memikirkan dampak yang akan anak dapatkan ketika mengakses internet melalui *gadget* dengan konten negatif yang tidak diawasi langsung. Kurangnya kontrol penggunaan *gadget* pada anak dari orang tua menyebabkan anak sering menyalahgunakan fasilitas *gadget* yang didapatkannya. Menurut wawancara yang pernah dilakukan Pak Wiwin pada orang tua Satgas Perlindungan Perempuan Anak di Sleman minimal 20 dari 80 desa yang diwawancari hasilnya ternyata orang tua kebanyakan gagap teknologi sehingga, tidak dapat mengerti apa yang anak akses di*gadget*nya.

Menurut Wiwin (Bagian Lapangan Yayasan SAMIN) karakter anak-anak di Yogyakarta sekarang lebih introvet karena sudah terfasilitasi dengan *gadget* oleh orang tua yang sibuk dan tidak memperhatikan anak. Pola kehidupan anak berubah menjadi serba instant. Pola komunikasi antara anak dan orang tua sangat kurang sekali. Hariadi Adhana (Bagian Data Base Yayasan SAMIN Yogyakarta) menyebut pola asuh komunikasi harus dibangun di lingkungan terkecilnya yaitu orang tua dan yang terdekat dengan anak adalah lingkungan keluarga. Itu yang harus dikuatkan adalah orang tuanya. Wiwin (Bagian Lapangan Yayasan SAMIN) juga mengatakan melihat hal ini seharusnya komunikasi dan pola asuh harus diluruskan dan diubah dalam keluarga. Orang tua dan anak dapat membuat kesepakatan-kesepakatan yang dalam penggunaan *gadget*.

Cara agar anak bisa lepas dari *gadget* orang tua memberikan sebuah alternatif kegiatan agar fokus anak berubah. Seperti dapat mengajak atau mendorong anak untuk bermain di luar dan berinteraksi dengan teman-temannya di taman bermain yang telah ada disekitar lingkungan rumah. Walaupun saat anak-anak bermain di luar ruangan atau di alam terbuka memang dapat menimbulkan berbagai kecemasan untuk orang tua. Kehawatiran akan lingkungan dan apa yang ada di lingkungan luar rumah memang kerap menghinggap pikiran para orang tua. Namun, sebenarnya anak juga perlu untuk bermain di luar ruangan bukan hanya terkurung di dalam rumah. Bermain di luar juga sangat penting untuk tumbuh kembang anak dibandingkan hanya menyuruh anak bermain dalam lingkungan rumah saja dengan *gadget*. Orang tua dapat turut serta mengawasi secara langsung anak ketika bermain di luar agar hal yang tidak diinginkan tidak terjadi.

Menurut hasil wawancara dengan Laurentia, Psikolog Anak dan Remaja menjelaskan secara teori bermain dan berinteraksi sosial merupakan salah satu kebutuhan setiap anak. Anak yang bisa bermain di luar tentu perkembangannya akan berbeda dibanding dengan anak yang lebih banyak bermain dengan *gadget*. *Gadget* sendiri memiliki sisi positif dan negatif akan hal ini. Saat anak sudah terlanjur senang bermain dengan

*gadget* dan tidak memperdulikan hal sekitarnya maka orangtualah yang harus mengubah pola dikeluarganya namun, tergantung pada setiap kasus karena setiap kasus memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Bermain di luar bukan hanya solusi karena sebenarnya hal ini merupakan kewajiban untuk anak. Kembali lagi tergantung kepada kasusnya dan untuk anak dibawah 12 tahun bermain di luar dapat menjadi solusi tetapi, saat anak bermain di luar tetap harus dibawah pengawasan orang tua. Untuk berkomunikasi dengan anak-anak saat memberikan arahan bahaya *gadget* dan pentingnya bermain di luar tergantung pada anaknya dan individu psikologinya. Harus tetap memahami karakter anak usia 6-12 tahun memiliki karakter dimana mereka banyak keingintahuan, banyak bertanya namun juga melawan.

Banyak hal yang didapat anak jika dia bermain di luar dibanding hanya bermain dengan *gadget*. Seperti yang dikutip dalam laman (<https://hellosehat.com>) Veratamala menjelaskan hal-hal yang didapat anak ketika bermain di luar diantaranya:

Bermain di luar dapat mendukung pertumbuhan tulang pada anak. Ketika anak bermain di luar secara tidak langsung anak akan terpapar sinar matahari yang dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan vitamin D yang baik untuk pertumbuhan tulang. Anak-anak juga dapat terdorong untuk melakukan olahraga karena, secara tidak mereka melakukan gerakan olahraga dengan kegiatan seperti berlari, melompat, bersepeda yang tidak dibatasi oleh ruang bermain. Anak menjadi aktif bergerak hal ini dapat meningkatkan kesehatan anak.

Terjun langsung ke lingkungan alam anak akan dapat berinteraksi langsung dengan alam seperti menyentuh, mencium dan mendengar bukan hanya melihat saja. Kegiatan ini dapat mengaktifkan idera imajinasi anak sehingga, anak dapat berfikir luas dan menjadi kreatif. Ketika anak bermain di luar otomatis mereka akan memiliki teman-teman. Bermain bersama teman-teman tentu kadang mendapat masalah-masalah dengan begitu anak akan dapat melatih cara berfikir dan memecahkan masalah

dengan sendiri dan mandiri. Karena ini menjadi tantangan tersendiri untuk anak.

Anak juga dapat berlatih untuk menjadi percaya diri ketika bertemu orang dan berinteraksi dengan orang lain serta menghadapi suasana lingkungan baru yang berbeda dari lingkungan di rumah. Anak akan dapat membangun kepercayaan diri secara perlahan karena membutuhkan keberanian dan kepercayaan diri yang kuat untuk menghadapi situasi yang baru.

Selain itu menurut McCharthy dikutip pada laman ([www.health.harvard.edu](http://www.health.harvard.edu)) juga menjelaskan ketika anak bermain di luar mereka akan mampu mengambil resiko dengan pengalaman-pengalaman yang dimilikinya ketika bermain seperti, saat anak mematahkan tulang lengan ketika memanjat pohon, dipermalukan saat mencoba mencari teman namun ditolak. Dari pengalaman tersebut anak akan belajar dari kegagalan untuk memperlajari sebuah kesuksesan mereka harus berani mengambil resiko. Selain itu anak yang bermain di luar juga dapat mengapresiasi alam. Anak dapat Anak dapat mempelajari apa saja yang ada dialam dengan terjun langsung saat bermain di luar. Membuat mereka tahu bagaimana keadaan langsung lingkungan tempat tinggalnya dan memahami apa saja yang ada disitu sehingga mereka akan lebih menghargai alam.

#### b. Animasi

Animasi merupakan sebuah film yang tercipta dari gabungan gambar-gambar yang sinkronkan dan disatukan membentuk sebuah gerak seolah-olah hidup dan bergerak yang terlihat alami. Sehingga gambar bergerak yang dihasilkan akan memiliki cerita di dalamnya (Gunawan, 2013: 26)

Film animasi juga dapat disebut sebagai pertunjukan gambar hidup karena memiliki unsur gerakan dan terlihat hidup. Sehingga, gambar tersebut akan terlihat lebih menarik dan memiliki arti dibanding dengan gambar yang tidak bergerak. Hal ini sesuai dengan karakter dasar manusia yang selalu menginginkan perubahan, gerakan dan kehidupan (Suwasono,



2016: 20).

Untuk membuat sebuah film animasi yang terlihat hidup dan natural diperlukan prinsip-prinsip dasar agar film yang dihasilkan tidak kaku dan terlihat bagus. Dalam buku *The Illusion of the life* karya Frank Thomas dan Ollie Johnston menjelaskan 12 prinsip dasar animasi yang dikemukakan Walt Disney untuk membantu para animator untuk menghasilkan film animasi yang baik. 12 Prinsip Dasar Animasi ini menjadi acuan banyak animator dalam mengerjakan proyek filmya. Berikut penjelasan 12 Prinsip Animasi menurut Thomas & Johnston (1995):

a) *Squash and Stretch*

Gerakan lentur pada karakter agar karakter tidak terlihat kaku.

b) *Anticipation*

Posisi awal yang dilakukan sebelum melakukan melakukan aksi. Agar animasi yang dihasilkan tidak kaku.

c) *Staging*

Penempatan posisi objek animasi agar terlihat jelas adegan yang dilakukan dan enak dilihat. Biasanya untuk mengetahui posisi yang pas objek animasi dapat dibuat menjadi bayangan hitam ketika sudah dibuat bayangan hitam dan dapat dilihat adegan yang dilakukan makan staging sudah dalam posisi yang benar.

d) *Straight Ahead and Pose to Pose Action*

*Straight Ahead* adalah cara animator membuat gerakan animasi dengan cara membuat *key* dulu sebagai acuan perubahan gerakan pertama ke gerakan selanjutnya lalu diisi dengan *in between*.

*Pose to pose action* yaitu cara membuat animasi dengan membuat satu persatu gerakan secara berurutan langsung.

e) *Follow Through and Overlapping Action*

*Follow Through* merupakan gerak lain yang mengikuti gerakan utama. *Overlapping Action* gerakan sekunder yang mengalami perbedaan waktu dengan gerakan lainnya.

f) *Slow In and Slow Out*

*Slow in* merupakan gerakan yang diawali dengan gerakan cepat dan diakhiri dengan gerakan lambat. *Slow out* merupakan kebalikan dari *slow in*.

g) *Arcs*

Bentuk gestur atau pose karakter saat adegan agar tidak terlihat kaku. *Arcs* biasanya bentuk melengkung.

h) *Secondary Action*

Gerakan yang terjadi akibat action yang telah dilakukan.

i) *Timing*

Perhitungan waktu untuk gerakan animasi agar animasi memiliki gerakan yang natural.

j) *Exaggeration*

Gerakan elebih-lebihkan untuk mempertegas sebuah adegan atau gambar.

k) *Solid Drawing*

Gambar karakter animasi yang bergerak harus sama walaupun dengan posisi berbeda harus sesuai desai karakter yang dibuat.

l) *Appeal*

Daya tarik dari karakter-karakter yang memainkan peran dalam animasi yang dibuat. Agar penonton dapat mengenali karakter tersebut walaupun hanya dalam bentuk seluet.

## 2. Metode Analisis Data

Pada perancangan ini menganalisis masalah menggunakan analisis 5W+1H

1) *What* : Apa yang menjadi obyek perancangan?

Merancang film animasi 2D dengan topik pentingnya bermain di luar bagi anak-anak. Tujuan dirancangnya film ini sebagai media penunjang kampanye sehingga, dapat mengatasi permasalahan sosial anak tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan anak. Perancangan ini memberi manfaat agar masyarakat dapat terdorong untuk

mengerti pentingnya bermain di luar untuk perkembangan anak dan mengerti gambaran tentang bahaya *gadget* untuk anak yang dapat berpengaruh pada kehidupan masa depan anak baik dari segi sosial, fisik dan psikologi. Diharapkan perancangan ini dapat memberikan umpan balik yang positif dari target audien primer dan sekunder. Sehingga mereka mau mengubah pola hidup menjadi lebih baik dengan mengurangi penggunaan *gadget* dan memperbanyak melakukan aktifitas bermain di luar ruang.

2) *Why*: Kenapa perlu membuat perancangan ini?

Sebelumnya pernah ada perancangan-perancangan media penunjang untuk kampanye bertema bermain di luar untuk anak. Media yang digunakan dalam perancangan yang sudah ditemukan menggunakan media buku ilustrasi, buku cergam dan iklan produk. Untuk membedakan perancangan yang akan dilakukan dengan menggunakan media film animasi 2D. Film animasi 2D merupakan media yang memanfaatkan teknologi dalam perancangannya. Sesuai dengan target audien yang sering menggunakan *gadget*. Media ini juga disukai oleh banyak kalangan sehingga dapat mencakup target audien dengan baik.

Perancangan perlu dibuat dengan versi atau konsep pembaruan yang lebih baik agar film animasi sesuai dengan tujuan media. Perancangan film animasi sebagai media penunjang kampanye ini akan dibuat dengan versi animasi 2 dimensi dan dengan menggunakan tema pertemanan anak-anak. Konsep yang akan memperlihatkan kepada target audien sebuah pengalaman baru serunya bermain di luar bersama teman dari pada hanya bermain *gadget* di rumah.

3) *Who*: Siapa target audien perancangan ini?

Targetnya usia 6-12 tahun karena pada umur itu anak sudah mulai bergaul di lingkungan sosial dan mulai keluar dari lingkungan keluarga dan tidak sepenuhnya dengan pengawasan orang tua. Menurut Charlotte Buhler dalam Kartono (1995: 29) pada usia 5-8 tahun anak memasuki fase ketika dari masa pertumbuhan dimana anak mulai memasuki dunia di luar keluarga dan mulai bersosialisasi dengan masyarakat luas. Anak mulai mengenal banyak hal secara obyektif seperti prestasi dan tugas kewajiban.

Sedangkan target sekundernya orang tua dengan usai 29-40 tahun. Orang tua yang dapat mengarahkan anak-anaknya.

4) *Where*: Dimana perancangan ini akan ditayangkan?

Perancangan ini akan ditayangkan di situs Youtube. Film animasi 2D akan disebarakan publikasinya dengan cara memberikan informasi kepada para orangtua saat client mengadakan sosialisasi tentang kampanye ini ke lingkungan-lingkungan masyarakat menggunakan media pendukung poster.

5) *When*: Kapan perancangan akan dipublikasikan?

Ketika kondisi sudah benar-benar normal kembali disaat musim libur sekolah anak-anak pada pertengahan tahun karena pada musim libur pertengahan tahun waktu liburan tersebut berlangsung lebih lama yang bersamaan dengan kenaikan kelas dibanding pada libur awal tahun.

6) *How* : Bagaimana merancang film animasi 2D yang dapat memberi efek kepada target audien?

Pada saat pra-produksi dilakukan dengan mencari data visual dan verbal sesuai dengan topik pentingnya bermain di luar untuk anak lalu, data tersebut digabung dan dibuat sebuah konsep. Lalu, masuk ke penulisan cerita dan skenario yang dapat menyapaikan pesan yang ingin disampaikan tentang dorongan agar masyarakat tahu pentingnya bermain di luar dan gambaran tentang bahaya *gadget*. Setelah itu membuat karakter sesuai dengan *personality* yang ada dalam cerita. Menentukan *color code*, membuat desain *background* dan *storyboard*. Masuk ke produksi mulai menganimasikan menjadi layout yang komposisikan dengan *background* ditambah spesial efek lalu diedit dan dirender. Setelah dirasa pas baru diberi narasi dan yang mengacuh pada *time sheet*. Masuk pada pasca produksi menyatukan semua komponen menjadi satu dan dirander sehingga siap menjadi sebuah tayangan.

## C. Konsep

### 1. Konsep Perancangan

Pesan akan disampaikan menggunakan pendekatan persuasi yaitu secara halus yang dikemas kedalam sebuah alur cerita dalam film animasi 2D yang dirancang. Agar pesan dapat sampai dengan baik target audien diberi sebuah alternatif untuk membandingkan antara bermain *game* dengan *gadget* dan bermain di luar dengan teman sehingga, target audien dapat memilih mana yang baik untuk mereka tanpa ada dasar melarang dan memaksa.

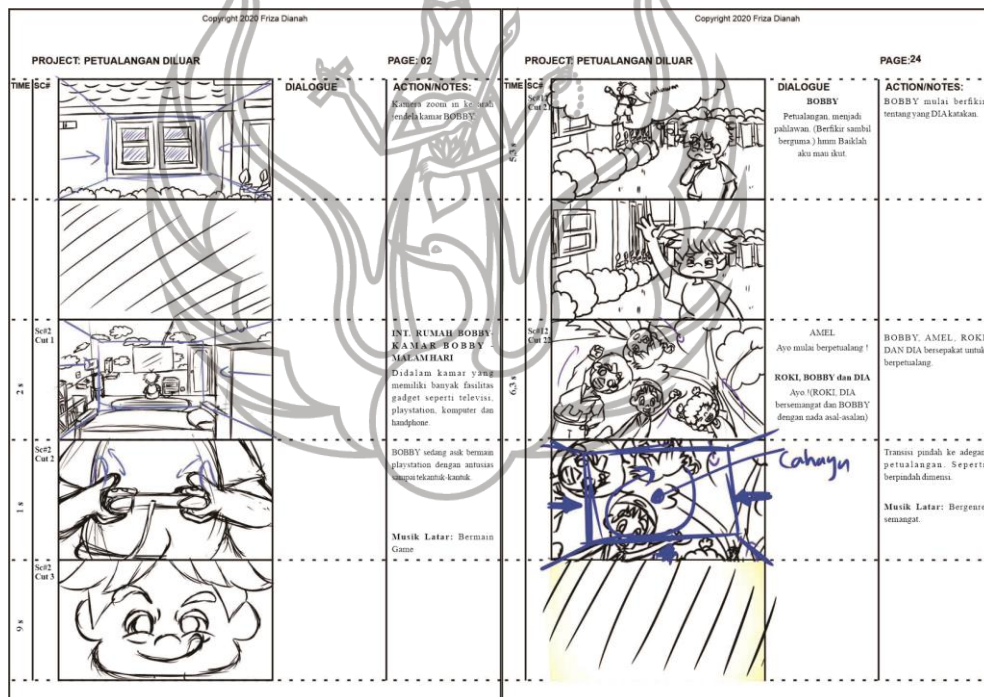
Media utama akan digunakan *client* untuk sosialisasi kepada para orang tua dari target audien saat mengunjungi lingkungan rumah. Orang tua akan dibuat berperan aktif untuk mengajak anak menonton film animasi 2D yang dirancang melalui situs Youtube. Alur narasi film dibuat dengan kedekatan pertemanan dimana pada perancangan film animasi 2D menyampaikan kepada anak-anak bahwa bermain di luar bersama teman-teman lebih menyenangkan dan keren dibanding hanya bermain *gadget* di dalam rumah. Bermain *gadget* berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi kehidupan sedangkan bermain di luar dapat membuat perubahan baik dalam hidup anak. Memperlihatkan pengalaman yang akan didapat dari asiknya bermain di luar bersama teman-teman versus bermain *gadget* sendiri di rumah.

Visualisasi menggunakan stlye kartun. Lalu dibuat sebuah logo sebagai identitas *comporation* yang bertanggung jawab dalam perancangan film sampai selesai. Warna yang digunakan menggunakan banyak warna pastel cerah. Untuk membedakan antara adegan saat karakter belum berpetualang atau kondisi normal dan saat berpetualang maka warna yang digunakan dibuat berbeda. Pada adegan belum petualangan menggunakan warna-warna natural pada *background* dan karakter memakai warna pakaian khas anak-anak yang berwarna-warni. Lalu, saat berpetualang *background* menggunakan warna-warna seperti warna makanan manis berwarna-warni dan karakter menggunakan pakaian dengan warna dominan kecoklatan. Pada Typografi dibedakan menjadi 2: Pertama, Judul Film menggunakan *typografi* yang dibuat sendiri dengan unsur-unsur yang sesuai dengan tema film animasi 2D. Menggunakan banyak warna. Agar judul dapat mencerminkan isi dari film

animasi yang dirancang. Kedua, *Credit Tittle* menggunakan jenis huruf Sans Serif yaitu: Tw Cen MT dan Tw Cen MT Condensed Extra Bold. Sehingga tulisan terlihat dengan jelas.

Film ini menceritakan seorang anak pecandu *gadget* yang bermain petualangan di luar rumah bersama teman-teman barunya untuk menyelesaikan sebuah misi dari sebuah peta misterus yang tidak sengaja ditemukan. Menampilkan adegan pemeran utama merasakan pengalaman-pengalaman luar biasa yang didapatkan saat bermain di luar yang sebelumnya belum pernah dia dapatkan ketika bermain dengan *gadget*. Membuat latar belakang dengan *environment* fantasi anak-anak sebagai penunjang adegan ketika pemeran memulai bermain petualangan di luar rumah.

#### D. Karya



Gambar 1. Screenshoot Hasil Karya Film Animasi  
(Sumber : Friza Dianah Riyanti Fadil, 2021)















Gambar 3. Media Pendukung  
(Sumber : Friza Dianah Riyanti Fadil, 2021)

### E. Kesimpulan

Perkembangan teknologi yang semakin maju dan mudah dijangkau memang memberikan hal-hal baik jika dimanfaatkan dengan baik dan bijak. Namun, hal ini masih kurang diimbangi oleh pemahaman dari anak terutama keluarga untuk memanfaatkan teknologi sebagaimana mestinya. Hingga menyebabkan masalah yang berdampak buruk dalam kehidupan manusia. Salah satu contohnya yang terjadi pada anak. Dulu sebelum majunya teknologi anak-anak masih sering terlihat bermain secara berkelompok di luar rumah bersama teman-teman. Namun, sekarang hal itu berkurang akibat fasilitas *gadget* yang diberikan orang tua dan kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua. Pola bermain anak menjadi berubah anak-anak menjadi sosok individualis yang lebih senang berada di rumah menghabiskan waktu bermain dengan *gadget* selama berjam-jam. Walaupun kadang mereka berkumpul dengan teman-teman tetapi, mereka tidak bersama dalam artian secara fisik berkumpul bersama-sama tetapi ketika berkumpul mereka menjadi individualistis sibuk dengan *gadget* yang dipegangnya masing-masing. Akibat hal ini mulailah munculnya kasus-kasus yang banyak terjadi di beberapa daerah di Indonesia akibat dari anak kecanduan bermain *gadget*. Padahal bermain di luar merupakan salah satu hal penting yang mulai terabaikan sekarang.

Untuk mengatasi masalah ini maka dibuatlah sebuah perancangan penunjang untuk kampanye dalam mengatasi masalah kecanduan *gadget* pada anak dengan menggunakan media yang dekat dan mudah dijangkau target audien yaitu film animasi 2D. Film animasi merupakan sebuah media yang dapat

digunakan untuk menyampaikan pesan kepada halayak karena mengandung unsur-unsur DKV berupa cerita, gambar dan suara. Untuk menghasilkan sebuah perancangan film animasi 2D yang mampu menarik dan sesuai dengan target audien diperlukan mencari data-data dan bahan referensi yang sesuai dengan tema perancangan baik dari buku referensi, jurnal, wawancara, dan lampiran data internet. Dalam pencarian data kendala yang dialami saat menentukan narasumber dan mencari tempat calon narasumber. Karena kurangnya survei sehingga penulis tidak menemukan alamat calon narasumber pertama sehingga, penulis harus mencari narasumber lainnya. Setelah data-data ditemukan pada saat masuk ke masa praproduksi pembuatan konsep.

Melihat dari hasil data-data yang dikumpulkan maka pada pembuatan konsep ini menggunakan strategi komunikasi pendekatan persuasi secara halus dengan memberikan sebuah alternatif untuk membandingkan antara bermain *game* dengan *gadget* dan bermain di luar bersama teman sehingga, target audien dapat memilih mana yang baik untuk mereka tanpa dasar melarang dan memaksa. Kendala yang dihadapi saat penyusunan konsep adalah saat pembuatan naskah cerita karena menjadi tantangan tersendiri untuk bisa menggabungkan data-data yang telah ditemukan untuk dibuat menjadi sebuah ide cerita yang akan sesuai dengan pesan yang akan disampaikan. Setelah berfikir keras maka diputuskan membuat naskah cerita dengan kedekatan pertemanan. Lalu, masuk untuk membuat karakter, *property* dan desain lingkungan. *Style* kartun digunakan dalam perancangan ini karena sesuai dengan target audien primer yaitu anak-anak. Pada masa ini kendala yang dialami sulitnya membuat karakter yang sesuai dengan *personality* karakter yang sesuai dengan naskah cerita dan pemilihan warna. Pada saat masuk masa produksi kendala yang dialami karena banyak angel kamera dan prespektif yang dibuat. Lalu, saat masuk pada masa pasca produksi saat mengkomposisi dalam pemilihan dan penempatan *backsound* dan *sound effect* merupakan hal utama untuk membuat animasi menjadi lebih hidup. Namun, saat ini kendala yang dihadapi harus berhati-hati dalam pemilihan dan penempatan *backsound* dan *sound effect* sehingga sering mengganti agar sesuai dengan film.

Diharapkan dengan adanya perancangan film animasi 2D ini dapat memberikan dampak baik pada target audien.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- F.J Mönks, A.M.P Knoers, Siti Rahayu Haditono, 2002, *Psikologi perkembangan : pengantar dalam berbagai bagiannya*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi bersama Mas Ben*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kartono, Kartini. 1995, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung : Penerbit Mandar Maju.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Perkembangan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Ruslan, Rosady, 2007, *Kiat dan Strategi KAMPANYE PUBLIC RELATIONS*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suprana, J. 2009, *Naskah-Naskah Kompas Jaya Suprana*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suwasono, A.A. 2016. *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : PT Grasindo.
- Thomas, Frank & Johnston, Ollie, 1995. *The Illustion of Life: Disney Animation*, USA: Hyperion.

### B. Penelitian

- Listyanto, Argo Dwi. 2014. *Motivasi Orang Tua Memberikan Fasilitas Smartphone Pada Anak Usia 5-12 Tahun*. Universitas Muhammadiyah Malang.



#### C. Wawancara

Hariadi Adhana, (38 Tahun) Bagian Data Base Yayasan SAMIN Yogyakarta,  
*Wawancara Pribadi*, Tanggal 04 Desember 2019.

Laurentia Wahyu Prastiti S.Psi, M.Psi, Psikolog, Clinical Psychologist (Child  
and Adolescent) RS Santa Maria Pekanbaru, *Wawancara pribadi*,  
Tanggal 15 November 2019.

Wiwin, Anggota, (40 Tahun) Bagian Lapangan Yayasan SAMIN Yogyakarta,  
*Wawancara Pribadi*, Tanggal 04 Desember 2019.

#### D. Website

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/09/berapa-pengguna-internet-di-indonesia>, (diakses Pada 04 November 2019)

<http://eprints.umm.ac.id/26265/>, (diakses tanggal 04 November 2019)

<https://hellosehat.com/parenting/tips-parenting/manfaat-anak-bermain-di-luar-rumah/>; (diakses pada 20 Agustus 2019)

<https://idalamat.com/alamat/39380/komisi-perlindungan-anak-indonesia-kpai-yogyakarta>, (diakses pada 04 November 2019)

<https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak>  
(diakses pada 15 September 2019)

<https://lifestyle.kompas.com/jeo/kecanduan-gadget-itu-nyata>; (diakses 30  
Agustus 2019)

<https://lifestyle.okezone.com/read/2018/08/03/196/1931238/sederet-alasan-orangtua-melarang-larang-anaknya-main-di-luar-kamu-gini-juga-gak>;  
(diakses pada 20 Agustus 2019)

<https://nasional.republika.co.id/berita/pwmh27335/yogyakarta-canangkan-gerakan-puasa-gadget-tiga-jam> (diakses pada 8 Juni 2021)

<https://regional.kompas.com/read/2018/07/25/12093801/di-kampung-ini-anak-anak-bebas-protes-orangtua-yang-sering-main-hp-2?page=all>,  
(diakses pada 8 Juni 2021)

<http://repo.databojonegoro.com/Materi/Literasi%20Digital/survei%20apjii%202018%20short%20version%20dist.pdf>, (diakses tanggal 11 November 2019)

<https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/6341> (diakses pada 8 Juni 2021)

<https://www.antaraneews.com/berita/1140007/delapan-anak-pecandu-gawai-dirawat-di-rs-jiwa-semarang>, (diakses 04 November 2019)

<https://www.duniabelajaranak.id/dampak-positif-video-game-bagi-anak/>;  
(diakses pada 31 Agustus 2019)

<https://www.health.harvard.edu/blog/6-reasons-children-need-to-play-outside-2018-052213880>; (diakses 23 September 2019)

<https://www.merdeka.com/Peristiwa/Kecanduan-Game-Online-10-Anak-Di-Banyumas-Alami-Gangguan-Mental.Html>; (diakses pada 20 Agustus 2019)

<https://www.tribunnews.com/regional/2018/08/16/diduga-karena-kecanduan-gadget-balita-di-yogya-divonis-idap-kanker-darah-stadium-4?page=2>;  
(diakses 07 November 2019)

